Zeitschrift: Werk, Bauen + Wohnen

Herausgeber: Bund Schweizer Architekten

Band: 93 (2006)

Heft: 1/2: Spielräume = Tolérances = Tolerances

Artikel: Play for real : Architektur als Rollenspiel : 51N4E und das Kulturzentrum LAMOT™ in Mechelen

Autor: Declerck, Jaochim / Driessche, Maarten Van Den

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-1765

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 13.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Play for real

Architektur als Rollenspiel: 51N4E und das Kulturzentrum LAMOT™ in Mechelen

Text: Joachim Declerck, Maarten Van Den Driessche, Bilder: Kristien Daem Ein Rollenspiel als Alternative zu einer traditionellen Autorenschaft: diese Strategie erlaubte es den Architekten von 51N4E, beim Umbau der ehemaligen Brauerei Lamot in Mechelen prägend einzugreifen, ohne mit der Projektverantwortung betraut zu sein. Der fertige Bau zeigt allerdings auch die Grenzen dieser Strategie auf.

LAMOT™, Konzeptdarstellung. – Bilder: 51N4E

«Ironischerweise, [...] sollte das Büro 51N4E zugleich als Szenograph, Programmgestalter, Designer, Berater und Leiter, aber nicht als Architekt handeln – und dabei in schmerzhafter, aber deutlicher Weise die Rolle des Architekten innerhalb des zeitgenössischen Planungs- und Architekturprozesses veranschaulichen.»[1]

Das Gebäude der ehemaligen Brauerei Lamot im Provinzzentrum Mechelen[2] liegt am Fluss Dijle, mit der historischen Altstadt und dem zentralen Platz in Gehdistanz auf der anderen Flussseite. Der Industriekomplex – ein Amalgam von Lagerhäusern, Silos, ehemaligen Getreidespeichern und der ursprünglichen Kesselhalle – sollte in ein Kultur- und Konferenzzentrum mit einer gemischten kulturellen und kommerziellen Nutzung umgebaut werden. Dabei spielte das in Brüssel beheimatete Büro 51N4E Space Producers eine besondere Rolle, oder besser, mehrere Rollen. Und es sind genau diese verschiedenen Rollen während verschiedenen Projektphasen, die einen Schlüssel für das Verständnis des Lamot-Gebäudes bilden.

Die Stellung von 51N4E innerhalb des Entwurfs- und Bauprozesses war recht speziell: Das Büro stiess erst zum Projekt, als bereits ein architektonischer Entwurf vorlag. Die Mitglieder des Büros können also nicht für sich beanspruchen, die offiziellen Architekten des Gebäudes zu sein – diese Ehre gebührt dem lokalen Architektenkoöperatief, da dieses für das endgültige Layout und die Ausführung verantwortlich zeichnet.

51N4E wurden eingeladen, an einem Wettbewerb für die kulturelle Szenographie der Innenräume des geplanten ‹Mechelen-Museums des 20. Jahrhunderts› teilzunehmen. Dabei definierten sie erst einmal das Interventionsfeld neu. Nach dem Studium des vorgeschlagenen Museumsprogramms kamen sie zum Schluss, dass Mechelen über keine Sammlung verfügt, die ein Museum zeitgenössischer Kunst rechtfertigen würde. Auf dieser Basis entwickelten sie den siegreichen Wettbewerbsbeitrag. Sie überzeugten den Auftraggeber – den Stadtrat von Mechelen – die gesamten Projektvorgaben zu ändern und das architektonische Projekt zu überdenken: LAMOT™ wurde geboren.

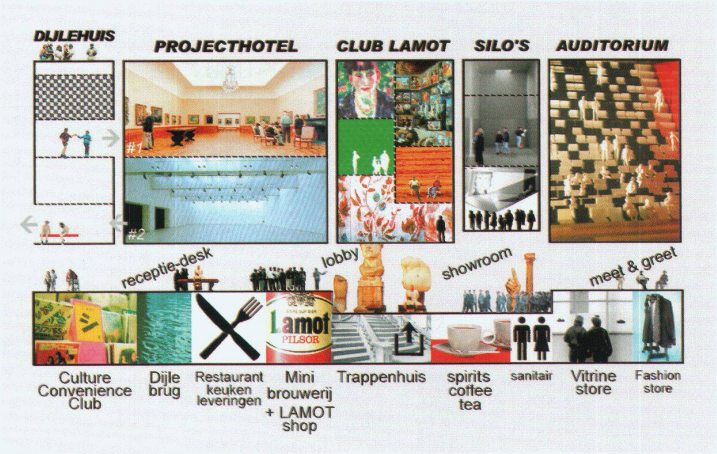
LAMOT™

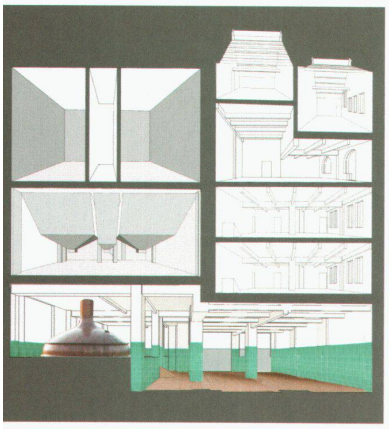
Obwohl die Leute vom Büro 51N4E zunächst bloss als Szenographen engagiert wurden, blieben sie von diesem Moment an bis heute, unmittelbar vor der endgültigen Übergabe des Gebäudes, am Projekt beteiligt.

1 51N4E space producers, Rotterdam: Verlag Nai 2004, 23.
2 exakt zwischen Brüssel und Antwerpen.
3 Paul Vermeulen, «Bring it on! Ein Interview mit 51N4E». in: 51N4E, 2004, 1.
4 «Play for Real» ist der Titel eines Manifests von 51N4E. In diesem Text beziehen sie sich auf die verschwindende Rolle des Architekten, indem sie ihre eigene Position artikulieren. Der Text entstand 2003, als sie im Entwurfsprozess von LAMOT™ involviert waren. Publiziert als Nr. 09 in: 51N4E, 2004.
5 51N4E, «Play for real» (2003), in: 51N4E, 2004, 09.

Die Tatsache, dass sie Lamot zu einem Projekt namens LAMOT™ machten, verlieh ihnen innerhalb des Entwurfsprozesses einen besonderen Status: «Wenn man seine Position nicht schon von vorneherein klar definiert, kann man Verbindungen zwischen den Architekten, den Politikern und den Leuten vom Stadtmarketing herstellen – und sie so aus ihren Nischen herausholen und zusammen an einem Projekt arbeiten lassen.»[3]

Es ist deshalb nicht korrekt, 51N4E einfach die Szenographen des Projekts zu nennen. Das Büro war, manchmal aus Notwendigkeit, manchmal um spezifische Beschlüsse durchzusetzen und manchmal auch einfach, um die LAMOT™-Idee zu schützen, in eine Art Rollenspiel eingebunden. Und es ist genau dieses Rollenspiel – dieses «Play for Real»[4] – dass 51N4E generell als potentiell lebbare Position oder Methodologie für Architekten beschreiben, die sich an einem solchen Projekt beteiligen wollen. Trotzdem: ihre sich im Verlauf der Zeit verändernde Rolle war nicht bloss «eine kluge Strategie» oder «ein spekulativer Standpunkt».[5] Sie war genauso eine Realität, die ihren Einfluss auf das gebaute Projekt hatte und im ganzen Lamot abzulesen ist.





Das Puppenhaus: der Szenograph als Bauherr

Mit ihrem Wettbewerbsbeitrag veränderten 51N4E das Bild, das viele vom zukünftigen Lamot-Gebäude hatten, auf ziemlich radikale Weise, sowohl hinsichtlich des Programms wie auch der Ästhetik. Sie nahmen das vorgeschlagene Programm auseinander und fügten es in einer neuen Konfiguration wieder zusammen. Indem sie dies mit dem suggestiven Bild eines Puppenhauses und mit einem imaginären Besuch von LAMOT™ an einem Tag im Jahre 2014 kommunizierten, gelang es ihnen, die potentiellen Eigenschaften und Qualitäten des wichtigsten öffentlichen Gebäudes in Mechelen eindringlich darzustellen. Die Metapher des Puppenhauses erlaubte es, den offensichtlichen materiellen wie baulichen Schwierigkeiten zunächst einmal zu entfliehen, die beim Umbau einer Brauerei in ein Kultur- und Konferenzzentrum entstehen. Das Augenmerk wurde wieder auf die verschiedenen Nutzungen und Publika gelenkt, welche die vielen Räume des Gebäudes in Besitz nehmen würden.

Der Bild-Typus Puppenhaus – ein Gebäude ohne Fassade, bei dem man gleichzeitig in viele verschiedene Räume blicken kann – gleicht einem Schnitt und somit einer Architekturzeichnung. Doch während ein Schnitt vom Dekor abstrahiert, um das Gebäude als Bauwerk darzustellen, suggeriert das Puppenhaus die vielen Potentiale des Gebäudes durch das Aufeinanderstapeln unterschiedlicher Räume mit ebenso unterschiedlichen Namen und Atmosphären. Mit dem Puppenhaus gelang es den Entwerfern, ihre Absichten in einem einzigen und äusserst klaren Bild zusammenzufassen.

Die Regierung entdeckte in LAMOT™ Nutzungsmöglichkeiten, die sie bisher nicht erkannt hatte, und die private Bauherrschaft kam ins Träumen ob all der exquisiten Räume voll von unbezahlbaren Schätzen aus Mechelens Vergangenheit. Dabei hatten 51N4E ein sehr klar gefasstes Raum- und Programmmuster eingeführt. Das Gebäude wurde zunächst in drei horizontale Schichten unterteilt. Die zentrale Schicht befindet sich im ersten Obergeschoss und umfasst das Foyer, einen überdeckten Platz, der Zugang zu den Räumen darüber und darunter gewährt: «Mechelen Centraal». Der «Sockel» als untere Schicht beherbergt die Eingänge, ein Café, ein Restaurant und andere kommerzielle Bereiche. Die obere Schicht nimmt die verschiedenen Programme des Kultur- und Konferenzzentrums auf und ist als eine Reihe leerer Container konzipiert, die die «kritische Masse» des Gebäudes bilden und nur darauf warten, in Besitz genommen zu werden.

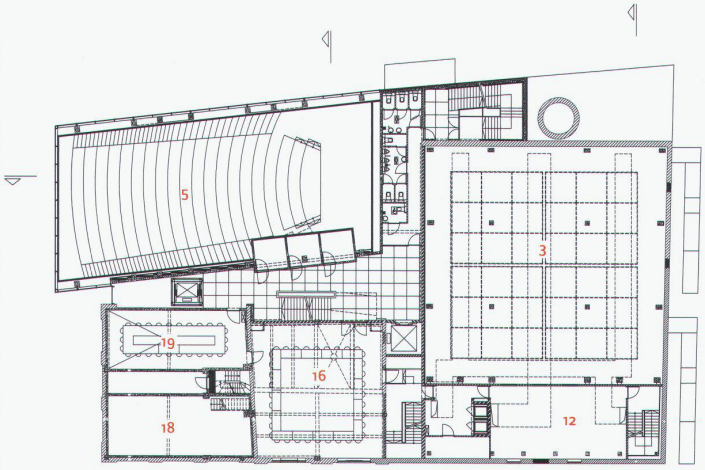
Auf der Höhe von «Mechelen Centraal» schlugen 51N4E vor, die Fassaden des gesamten Gebäudes aufzuschneiden, um den ehemaligen Industriebau zu öffnen und ihm eine starke öffentliche Präsenz zu verleihen. Um die Bedeutung dieses verbindenden zentralen Foyers zu verstärken, erfolgte eine Aufteilung in die beiden erforderlichen Programmebereiche (kulturell und kommerziell) nur auf organisatorischer, nicht auf räumlicher Ebene. Das Mass, in dem ihr Wettbewerbsbeitrag die Vorstellungen der öffentlichen und privaten Bauherren zum Projekt veränderte, zeigt die Brillanz von 51N4E, das gegebene Programm mit einer klaren Strategie zu kritisieren, Spielraum zu schaffen, um eine Alternative entwickeln und kommunizieren zu können. Durch ihre Präsentation des verführerischen Bilds des Puppenhauses und der Neuorganisation des Programms hängten sich 51N4E für einen Augenblick den Mantel des Bauherrn um. Damit gelang es ihnen, dem wichtigsten städtischen Projekt von Mechelen eine neue Ausrichtung zu verleihen.

Prüfung an der Realität: Raumproduzenten

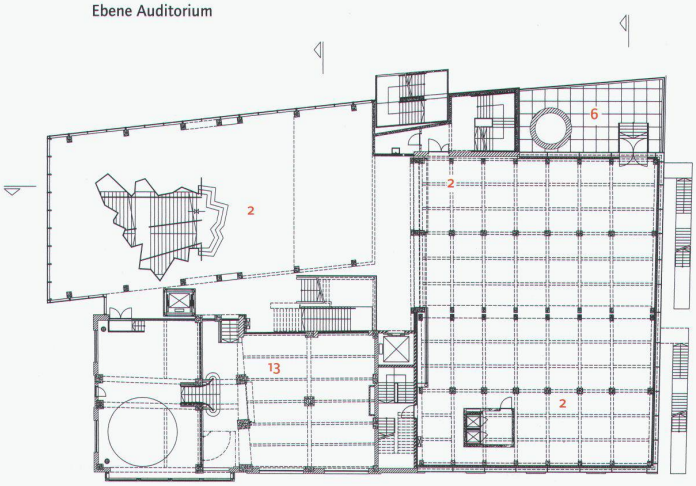
Es ist offensichtlich, dass das Puppenhaus nebst seiner suggestiven Eigenschaften als konzeptueller Rahmen für ein architektonisches Projekt Mängel aufweist. Es vernachlässigt die Komplexität der Renovation eines alten Industriegebäudes. Und es negiert die Gestalt, das Erscheinungsbild des Gebäudes, ebenso wie die Logistik, die es ihm ermöglichen, als Kultur- und Konferenzzentrum mit einem komplexen Raumprogramm zu funktionieren (technische Räume, Lagerbereiche, Korridore und Treppenhäuser). Genau diese im szenographischen Projekt von 51N4E ausgesparten Themen erwiesen sich aber in der zweiten Phase des Prozesses als ausschlaggebend. In dieser Phase arbeitete das Büro zusammen mit dem Architektenkoöperatief, den bereits früher bestimmten Architekten des Projekts, an einem neuen Vorentwurf.

Entscheidend an diesem ist die Addition eines neuen Baukörpers zum bestehenden Brauereikomplex. Dieser enthält den Haupteingang, einen Saal und ein Auditorium mit Tageslicht. In natürlich anmutender Weise verbindet er sich mit dem massiven Konglomerat der bestehenden Gebäude. Der ansteigende Boden des Auditoriums, seine monumentale Betonkonstruktion und das kristallklare Glas, das den Fluss spiegelt und in einem horizontalen Schnitt weiter durch die Backsteinmauern der Brauerei führt («Mechelen Centraal») bringen die ursprünglichen Ideen von LAMOT™ zum Ausdruck und geben dem Gebäude eine neue Gestalt. Der Glaskörper und das davon ausgehende horizontale Glasband erlauben es jedem Bürger und jedem Besucher abzulesen, dass die ehemalige Brauerei aufgebrochen und in ein neues, öffentliches Gebäude umgestaltet wurde, das in der Stadt eine starke Präsenz und einen wichtigen Einfluss hat.

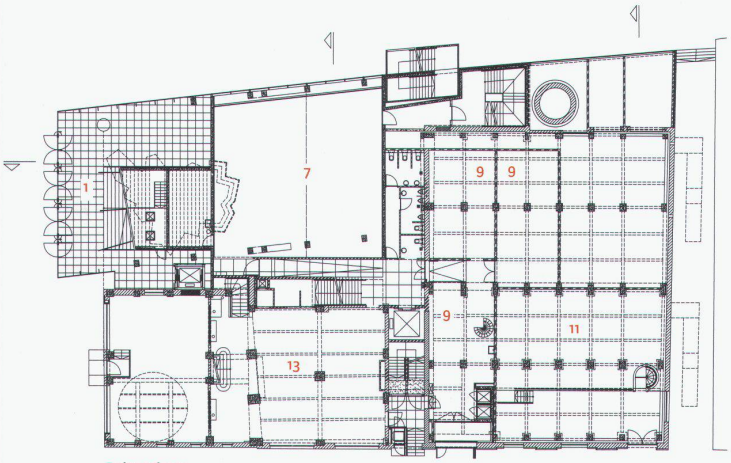
Bezüglich der logistischen Organisation des Gebäudekomplexes findet man allerdings nicht dieselbe Kontinuität vom szenographischen Ideen-Projekt zum Vorentwurf. Mehrere Projekte von 51N4E belegen das Interesse des Büros für die «tote Masse» eines Programms, eines Gebäudes oder einer städtischen Situation. Eine übliche Einbahnstrasse in einer Siedlung wird zu einer Leichtathletik-Rennbahn; ein riesiger Vorratsraum wird zum Teil einer sehr kleinen Küche,



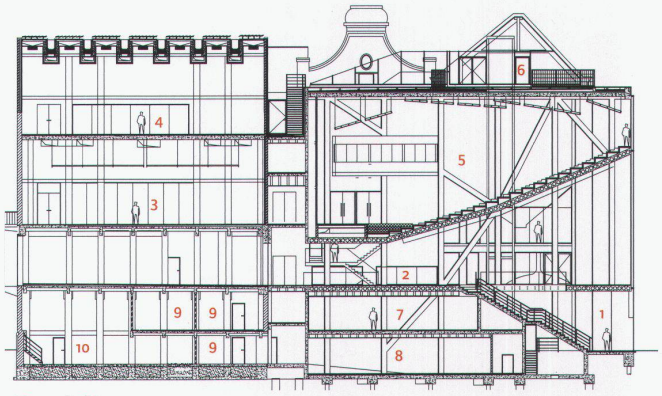
Ebene Auditorium



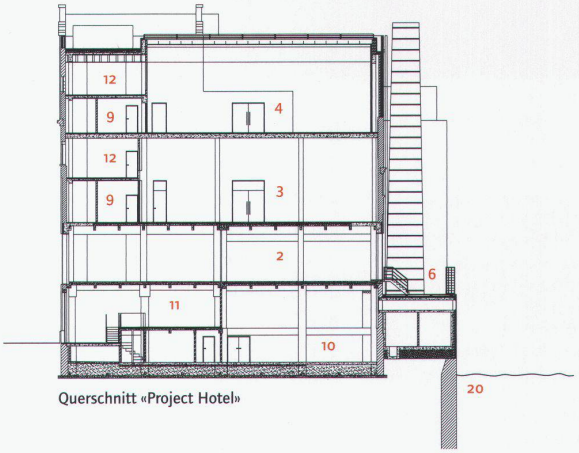
Ebene «Mechelen Central»



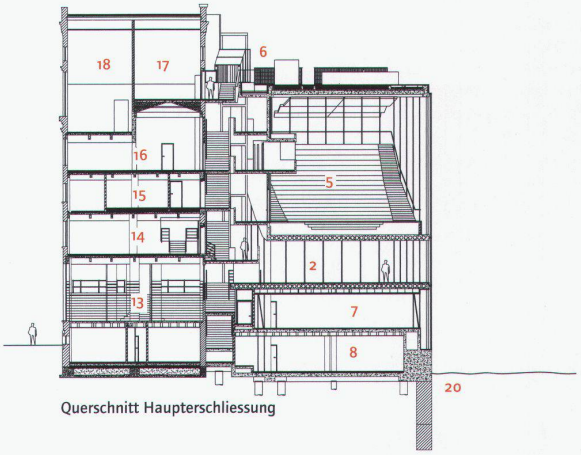
Erdgeschoss



Längsschnitt



Querschnitt «Project Hotel»



Querschnitt Haupterschliessung

1 Haupteingang
2 Mechelen Central
3 Project Hotel 1
4 Project Hotel 2
5 Auditorium
6 Terrasse
7 Dijle-Saal
8 Küche
9 Dienst- und Lagerräume
10 Energiezentrale
11 Laden
12 Büro
13 Restaurant
14 Schatzkammer
15 Toiletten
16 Salon
17 Dachraum
18 Kunst-Depot
19 Silo-Konferenzraum
20 Fluss Dijle

6 Wir beziehen uns hier auf «Allotment Athletica», ein Vorstadt-Planungsprojekt in Ooigem; «Advanced Domestics», punktuelle Interventionen in einem Haus in Outgaarden; und «Primitives in Space», die Restrukturierung und Innenrenovation des Groeninge Museum in Bruges (alle in Belgien).
7 Ilka Ruby, Andreas Ruby, Bewohnbare Atmosphären, in: werk, bauen + wohnen 6|2004, S. 20–25.
8 «Es schmeckt schrecklich (aber wir arbeiten noch daran)», in: 51N4E, 2004, 27. In diesem Text von 51N4E zu einer imaginären Grundsteinlegung brachten sie drei 51N4E Franchisen auf den Markt – 51N4E «Logistik», «Raumproduzenten» und «Leichtigkeit», wie sie sich ausdrücken, um den Ehrgeiz eines traditionellen Architekturbüros zu umgehen.

wenn nur eine Wand aufgeschoben wird; das Depot eines Museums wird zum integralen Bestandteil eines Ausstellungsparcours.[6] Bei all diesen Projekten bilden gerade die infrastrukturellen und logistischen Aspekte den Kern des Entwurfs.[7]

Ein Gebäude, das 1400 Leute zugleich aufnehmen kann, erfordert eine ausgefeilte Logistik, für die ein Puppenhaus als Referenz versagt. Die ursprünglichen Konzeptentwürfe zeigen, dass 51N4E der Meinung waren, das horizontale, leere und öffentliche Foyer «Mechelen Centraal» würde sowohl die unteren wie auch die oberen Räume gleichzeitig lesbar und zugänglich machen. Sowohl der «Sockel» darunter wie auch die «kritische Masse» darüber wurden als homogene Einheiten entworfen, die beinahe ad hoc zum zentralen Foyer hin geöffnet werden konnten. Das neue Programm wird jedoch aufgrund der kompakten Form und des enormen Massstabs der Anlage nie wirklich als Ganzes unmittelbar in Bezug zum zentralen Foyer treten können. Der effektive Zugang zu den oberen Räumen reduziert heute stark die Lesbarkeit des Gebäudes als Ganzes und damit auch das Erlebnis der verschiedenen Atmosphären und Programme, die den Kern der Puppenhaus-Metapher ausmachen, obwohl das seitens der Dijle auskragende Treppenhaus ein sehr klares vertikales Zirkulationssystem anzukündigen scheint.

Die Lesbarkeit des Komplexes wird zudem weiter reduziert, indem die Szenographie und die Ausgestaltung des Programms (zwei Aspekte, die 51N4E in ihrem ursprünglichen Vorschlag hervorgehoben haben) nun scheinbar in den Hintergrund geraten sind. Das Amalgam der verschiedenen Räume sollte durch den Gebrauch spezifischer Dekors lesbar werden und das Management der zwei verschiedenen Programme (Museum für das Kulturerbe und Konferenzzentrum) sollte in der räumlichen Organisation des Komplexes offensichtlich ausgebreitet werden. Im verwirklichten Projekt machen es aber gerade das Fehlen einer klaren Szenographie kombiniert mit dem Fehlen einer Hierarchie zwischen den Türen, Korridoren und Treppenhäusern schwierig zu verstehen, wo man sich innerhalb des Komplexes gerade befindet. Neben den vier Haupträumen, die alle ein qualitativ anderes Licht und eine andere Atmosphäre aufweisen, umfasst das Lamot-Gebäude noch zahlreiche kleinere und weniger öffentliche Räume. Im ursprünglichen Schema waren die Büros, eine Schatzkammer und Sitzungsräume für den Besucher einsehbar und offenbarten so die interne Dynamik des Gebäudes. Im verwirklichten Gebäude jedoch sind gerade diese kleineren Räume hinter verschlossenen Türen und Backsteinmauern versteckt.

Dass 51N4E während der Bauzeit nicht mehr projektverantwortlich waren, sondern bloss noch eine beratende und überwachende Funktion innehatten, verstärkte das Fehlen einer klaren Struktur jenseits des zentralen Raums von «Mechelen Centraal». Wiederum war das Büro gezwungen, strategisch zu operieren, um bei der Detaillierung und Ausführung wenigstens einige der wichtigsten Aspekte zu schützen. Die meisten Entscheidungen in Bezug auf Materialien und Innenausstattung mussten sie aber den Projektarchitekten überlassen.

Play for Real – oder wie rettet man seinen Einsatz?

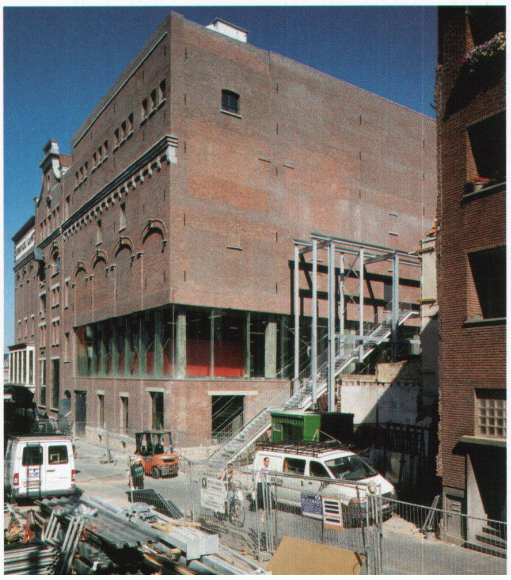
Das Lamot-Gebäude hat mittlerweile seinen Platz in der Stadt eingenommen. Der lichte Baukörper des Auditoriums zeigt, dass der massive Industriekomplex nun zu einem öffentlichen Ort geworden ist. Kommt man vom zentralen Platz von Mechelen und geht um die Ecke des Blocks, kündigt das Fenster im ersten Stock die laufende Ausstellung an. Wir gehen über eine monumentale Treppe und durch ein bizarres Loch in der Geschossdecke hoch zu «Mechelen Centraal».

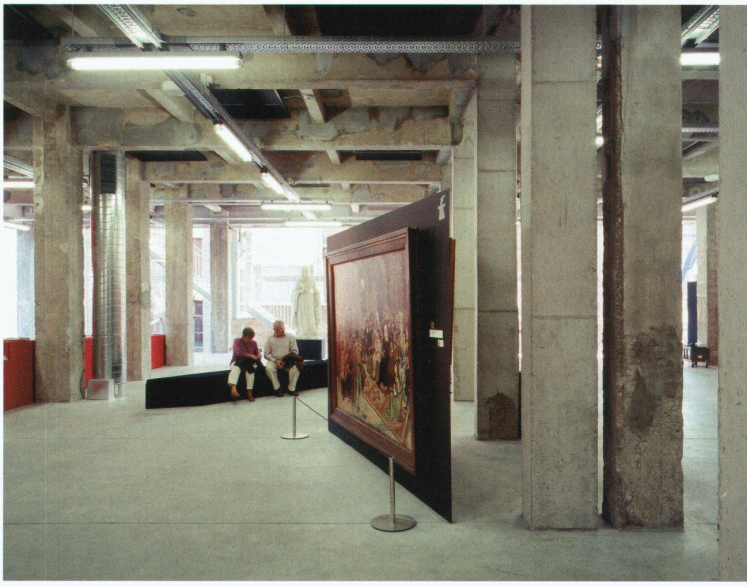
An der roten Theke lösen wir unsere Tickets für die Ausstellung. Die Dame am Schalter rät uns, den Lift zum obersten Stockwerk zu nehmen, da wir von da aus durch die ganze Ausstellung hindurch hinuntergehen könnten. Wir entschliessen uns aber, uns unseren eigenen Weg durch das Lamot-Gebäude zu suchen. Wir wählen willkürlich eine der drei Treppen, da nicht klar ist, wohin die einzelnen führen. Das Treppenhaus erinnert uns an mittelmässige Kongresszentren. Wir müssen an mehreren Toiletten und vielen verschlossenen Türen vorbei. Eine leicht offen stehende Türe zeigt uns einen ziemlich langweiligen weissen Büroraum. Wir beschliessen aber, unseren Weg fortzusetzen und geraten ganz per Zufall auf die öffentliche Dachterrasse. Von da aus schweift der Blick nordwärts zur Stadt, während wir im Süden in den Sitzungsraum sehen können, so wie einst vom Puppenhaus-Bild angekündigt. Auf einen Blick zeigen sich hier die anfänglichen Entwurfsabsichten und gleichzeitig die Möglichkeiten, die im verwirklichten Projekt unausgeschöpft blieben.

In ihrem Manifest erklären 51N4E, dass sich die Rolle der Architektur und die Position des Architekten einschneidend verändert haben. Da aufgeklärte Bauherren Mangelware sind, der Bauprozess sehr komplex geworden ist und die traditionelle Autorenschaft des Architekten ein Relikt aus vergangenen Zeiten sei, schlagen 51N4E vor, sich über diese Autorenschaft hinaus in Richtung Rollenspiel zu bewegen. Sie sehen dieses Rollenspiel als ein Mittel, einen Beitrag leisten zu können, einzugreifen und den Prozess sowie die Qualität eines Projektes zu kontrollieren. Das Rollenspiel erlaubt es ihnen, als «Raumproduzenten» zu handeln, ohne notwendigerweise mit der vollen Verantwortung für ein Projekt betraut zu sein.

Im Prozess des LAMOT™ kann man gut zeigen, wie 51N4E mehrere Rollen spielten. Es wird dabei deutlich, in welchem Masse das Büro in der Lage war, Entscheidungen zu treffen, wo sie diese nicht durchsetzen konnten und wo sie einfach keine getroffen zu haben scheinen. 51N4E zeichnen sich als Büro durch ihre beachtenswerte Fähigkeit aus, Potentiale aufzudecken, die den Bauherren des Projekts zunächst verborgen blieben. Und es ist gerade in solch scheinbar nichtarchitektonischen Aspekten – dem Hinterfragen von Vorgaben, der Erforschung der Logistik eines Gebäudes, der Umorientierung des Entwurfsprozesses –, in denen 51N4E den Spielraum finden oder schaffen, in dem sie als Autoren aktiv werden können.[8]

LAMOT™ wäre sicher nie in der jetzigen Form und Bedeutung entstanden ohne die radikale und intelligente Veränderung des Programms und ohne das von 51N4E vorgeschlagene und entwickelte organisatorische Prinzip. Mit dem neuen Baukörper aus Glas und dem inszenierten horizontalen Schnitt durch den massiven Backsteinkörper gelang es dem Büro, den neuen öffentlichen Charakter der ehemaligen Brauerei deutlich zu machen. Doch indem sie die innere Organisation unberührt liessen und sich auf die Gestalt des Gebäudes konzentrierten, haben sie gleichzeitig wichtige Aspekte ihres eigenen ursprünglichen Entwurfs aufgegeben. Dass über das zentrale Foyer «Mechelen Centraal» hinaus eine klare innere Struktur fehlt, macht die Orchestrierung der verschiedenen Räume, Programme, Publika und Atmosphären, wie sie im Modell des Puppenhauses angelegt war, zur reinen Hypothese. Es scheint, dass sich der Fokus von 51N4E genau in der Phase, in der diese Probleme hätten angepackt werden können, von der inneren Komposition und Organisation zur äusseren Präsenz von LAMOT™ hin verlagert hatte. Mit anderen Worten: Die Art, wie das Büro seine Rolle und Prioritäten an diesem Punkt des Prozesses definierte, hat es nicht erlaubt, den eigenen ursprünglichen «Entwurf» zu hinterfragen und zu überdenken. Die Klarheit, mit der 51N4E die Rolle





Foyer «Mechelen Centraal»

des Szenographen (oder Bauherren) spielten und ihre eigenen Ziele bei der Wettbewerbseingabe definierten, ging in der zweiten Projektphase verloren. Und genau diese Unklarheit ist nun im ganzen Gebäude spürbar.

Vielleicht zeigt sich gerade in dieser Tatsache das spezielle Wesen des Rollenspiels überhaupt. Auch wenn man nicht die ganze Rolle eines traditionellen Autors übernimmt, so ist doch eine klare und abgegrenzte Definition der eigenen Rolle und der entsprechenden Entwurfsziele wesentlich, um sich sinnvoll auf ein Rollenspiel einzulassen. Das Lamot-Projekt und der ganze Prozess zeigen, dass eine traditionelle Autorenschaft, verstanden als Brücke zwischen Vision und eigentlichem Bau, nach wie vor erforderlich ist. Diese traditionelle Autorenschaft bleibt somit ein entscheidender Aspekt der Praxis eines Architekten; ein Aspekt, der den potentiell schwebenden Status des Rollenspiels in Frage stellt und darüber hinausgeht. ■

Joachim Declerck, geb. 1979, Architekt, hat an der Universität von Gent Architektur und Stadtplanung studiert und seinen Master am Berlage Institut Rotterdam erworben, wo er derzeit als Tutor tätig ist. Aufsätze in a+u, Hunch, Oase, World Architecture, A+.

Maarten Van Den Driessche, geb. 1979, Architekt, hat an den Universitäten von Gent und Paris-la-Villette studiert. Er ist Tutor und Forschungsassistent an der Universität von Gent und arbeitet an seinem Doktorat über «Schultypologie». Aufsätze in DWR, Archis, A+.

Kulturzentrum LAMOT™, Mechelen
Bauherr: Stadt Mechelen
Architekten: 51N4E und Architektenkoöperatief
Entwurfsteam: Johan Anrys, Freek Persyn, Peter Swinnen, Nele Stragier, Bob De Wispelaere
Berater: Heidi De Nijn, Bart De Baere, Wouter Davidts (kulturelles Programm), Meertens-Steffens (Management), Laurent Ney (Struktur), Bob Van Reeth
Bauingenieure: De Smet, Verlinden, Van Stayen
Entwurf/Eröffnung: 2000/2005

Play for real *L'architecture en jeux de rôle* La position de 51N4E pendant l'esquisse et la réalisation du centre culturel de Mechelen a été tout à fait particulière. Les architectes officiels de l'édifice étaient Architektenkoöperatief. 51N4E furent invités à participer au concours de la scénographie des espaces culturels intérieurs du projet «Mechelen's museum of the Twentieth Century».

Mais ils parvinrent à convaincre le Conseil de Ville de Mechelen de revoir le dossier du projet dans son ensemble et d'en repenser la conception architecturale LAMOT™, en utilisant l'image suggestive d'une maison de poupées ainsi que celle d'une visite imaginaire de LAMOT™ un jour de l'an 2014 pour en communiquer la nouvelle configuration. 51N4E avaient, dès lors, installé un modèle spatial et programmatique clair. Le bâtiment est divisé en trois couches horizontales. La couche centrale, au premier niveau, hébergera le foyer qui donnera accès aux espaces inférieurs et supérieurs: «Mechelen Centraal». La base contient les entrées, un café, un restaurant ainsi que d'autres espaces commerciaux. La couche supérieure hébergera quant à elle, les différents programmes du Centre culturel.

Dans un second temps, le cabinet travailla avec Architektenkoöperatief pour le développement d'un nouvel avant-projet. Son aspect décisif fut l'ajout d'un nouveau volume à l'ancien complexe de la brasserie. Ce volume de verre ainsi qu'une bande vitrée horizontale ininterrompue rend lisible à tous que l'ancienne brasserie a été ouverte et convertie en un nouvel espace public. Moins convaincante par contre, est la logique de l'organisation du complexe pour laquelle l'image de la maison de poupée échoue dans sa vocation de référence. Essentiellement, l'accès aux niveaux supérieurs réduit lourdement la lisibilité du bâtiment comme un tout ainsi que l'expérience des différents programmes et atmosphères en son sein. De plus, pendant la période de réalisation, 51N4E du-

Restaurant

rent laisser la plupart des décisions concernant les matériaux et les espaces intérieurs aux architectes désignés du projet.

Il est très clair que LAMOT™ n'aurait jamais pu exister sous sa forme actuelle et avec son impact sur la ville de Mechelen sans ce changement lucide et radical de l'énoncé du projet, et sans son principe organisateur tel que proposé et développé par 51N4E. Mais en même temps, en laissant l'organisation logistique intérieure inchangée, et en donnant la priorité à l'aspect de Lamot, 51N4E n'ont pas atteint les objectifs les plus cruciaux du point de vue de leur propre proposition initiale. Peut-être cela montre-t-il la nature singulière et difficile du «jeu de rôle» de 51N4E. Sans l'autorité «traditionnelle» complète sur un projet, une définition claire et limitée du rôle et des objectifs conceptuels correspondants est essentielle pour s'engager sérieusement dans un tel jeu. Le projet Lamot et sa réalisation indiquent que, pour contrôler certaines idées et certains choix conceptuels jusqu'à leur mise en œuvre, une autorité traditionnelle – pensée comme le pont entre vision et réalisation – est encore nécessaire. ■

Play for real *Architecture as a role play* The position of 51N4E within the design and building process of Lamot cultural centre in Mechelen was a very peculiar one. The official architects of the building are Architektenkoöperatief. 51N4E was asked to participate in a competition for the cultural scenography of the interiors of the planned "Mechelen's Museum of the Twentieth Century". But they convinced the town council of Mechelen to change the entire project brief and rethink the architectural project (LAMOT™) by communicating the new configuration with the suggestive image of a doll house and an imaginary visit to LAMOT™ on a day in 2014. 51N4E had installed a very clear spatial and programmatic pattern. The building is divided into three horizontal layers. The central one on the first floor will host the foyer that will give access to the spaces below and above: "Mechelen Centraal". The "base" contains the entrances, a café, a restaurant and other commercial zones. The upper layer will host the different programs of the cultural convention centre.

In a second phase of the process the office collaborates with "Architektenkoöperatief" for the development of a new preliminary design. The decisive aspect of it is the addition of a new volume to the ancient brewery complex. Its glass volume and a continuous horizontal glass band make it legible for everybody that the old brewery has been opened and converted into a new public building. Less convincing is the logistical organisation of the complex, for which a doll house fails to work as a reference. Mainly the access to the upper rooms heavily reduces the legibility of the building as a whole and the experience of the different atmospheres and programs in it. Furthermore, during the construction period 51N4E had to leave most of the decisions concerning materials and interiors to the real architects of the project.

It is clear that LAMOT™ would never have existed in its current form and with its actual impact on the city of Mechelen without such radical and lucid alteration of the brief and without the organisational principle as proposed and developed by 51N4E. But at the same time, by leaving the internal logistical organisation untouched and prioritizing on the Gestalt of Lamot, 51N4E did not pursue the most crucial aspects from the point of view of their own initial scheme. Maybe this shows the peculiar and difficult nature of the "role-play" of 51N4E. While not having the full "traditional" authorship of a project, a clear and limited definition of the role and corresponding design targets is essential to engage meaningfully in the role-play. The Lamot project and process indicates that in order to control specific design choices and ideas till the moment they are really built, a traditional authorship – understood as the bridge between vision and construction – is still necessary. ■